



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE  
 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**1. Datos generales**

**Materia:** PROBLEMÁTICA DEL CONOCIMIENTO 1

**Código:** FDI0163

**Paralelo:**

**Periodo :** Septiembre-2018 a Febrero-2019

**Profesor:** CORDERO SALCEDO MANUELA CAYETANA

**Correo electrónico** manuelacordero@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

**Prerrequisitos:**

Ninguno

**2. Descripción y objetivos de la materia**

Da al estudiante herramientas y conocimientos para tener un pensamiento crítico en su profesión.

Esta asignatura teórica, analiza el diseño en la contemporaneidad, comparándolo con los paradigmas y las teorías clásicas del diseño.

Complementa y fundamenta con recursos teóricos, los proyectos de diseño que se desarrollen en los talleres.

**3. Contenidos**

1	Una mirada sobre el Diseño en la Contemporaneidad (0 horas)
2	Pensamiento y Diseño (0 horas)
3	Ejes problemáticos del diseño (0 horas)
4	Teorías Clásicas del Diseño (0 horas)
5	Ejes transversales del Diseño Contemporáneo (0 horas)

**4. Sistema de Evaluación**

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
<b>ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.</b>	
-Entender al diseño gráfico desde los nuevos paradigmas contemporáneos.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.</b>	
-Entender al diseño gráfico desde los nuevos paradigmas contemporáneos.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>at. Encontrar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>	
-Comprender la responsabilidad del Diseño Gráfico en el contexto	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>au. Contrastar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>	
-Comprender la responsabilidad del Diseño Gráfico en el contexto	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>av. Utilizar información del mercado, para generar y gestionar proyectos acordes con las necesidades del contexto.</b>	

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-Comprender la responsabilidad del Diseño Gráfico en el contexto	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	prueba	Una mirada sobre el Diseño en la Contemporaneidad	APORTE 1	5	Semana: 3 (01/10/18 al 06/10/18)
Reactivos	prueba	Pensamiento y Diseño	APORTE 2	10	Semana: 8 (05/11/18 al 10/11/18)
Trabajos prácticos - productos	trabajo	Ejes problemáticos del diseño	APORTE 3	5	Semana: 11 (26/11/18 al 01/12/18)
Reactivos	prueba	Ejes transversales del Diseño Contemporáneo, Teorías Clásicas del Diseño	APORTE 3	10	Semana: 14 (17/12/18 al 22/12/18)
Reactivos	todos los contenidos	Ejes problemáticos del diseño, Ejes transversales del Diseño Contemporáneo, Pensamiento y Diseño, Teorías Clásicas del Diseño, Una mirada sobre el Diseño en la Contemporaneidad	EXAMEN	20	Semana: 19 ( al )
Reactivos	todos los contenidos	Ejes problemáticos del diseño, Ejes transversales del Diseño Contemporáneo, Pensamiento y Diseño, Teorías Clásicas del Diseño, Una mirada sobre el Diseño en la Contemporaneidad	SUPLETORIO	20	Semana: 21 ( al )

## Metodología

La asignatura se enfoca en comprender los cambios epistémicos que el diseño ha vivido a lo largo del tiempo, concentrándose en el momento de paso entre la modernidad y la contemporaneidad, se abordan temas como el rol del diseño y el diseñador, los cambios de enfoque metodológico, los elementos que intervienen en el proyecto de diseño, etc, esto desde una metodología que invita al estudiante a la reflexión, la indagación, y el descubrimiento de los contenidos centrales. En esta signatura se contemplan los niveles de aprendizaje asistido, colaborativo e independiente.

## Criterios de Evaluación

Las evaluaciones son variadas en sus formatos, sin embargo todas tienen la finalidad de ir cimentando los conocimientos adquiridos y midiendo el nivel de apropiación de los mismos. Todas las evaluaciones prevén un sistema de calificación objetivo ya sea por su formato mismo o por la inclusión de rúbricas de calificación.

## 5. Referencias

## Bibliografía base

## Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
HELLER, STEVEN.	Rockport.	WRITING AND RESEARCH FOR GRAPHIC DESIGNERS.	2012	9781392338043
MORÍN E, Y HULOT, N.	Paidós.	"EL AÑO 1 EN LA ERA ECOLÓGICA".	2008	978-84-493-2146-7
ROBERTS, LUCIENNE.	AVA.	GOOD: ÉTICA EN EL DISEÑO GRÁFICO.	2006	978-84-96774-75-9
VILAR SERGIO	KAIROS	¿LA NUEVA RACIONALIDAD?	1997	9788472454019

## Web

Autor	Título	URL
Stanford, Anderson.	Pro Quest.	<a href="http://search.proquest.com/docview/1243340240?">http://search.proquest.com/docview/1243340240?</a>
Chamorro, Juan A.	Elibros.	<a href="http://site.ebrary.com/lib/uaswaysp/docDetail.action?">http://site.ebrary.com/lib/uaswaysp/docDetail.action?</a>
Breyer, Gastón.	Zonal Net.	<a href="http://www.zonal.net/plaza/docs/primeros_capitulos.pdf">http://www.zonal.net/plaza/docs/primeros_capitulos.pdf</a>
Najmanovich, Denise.	Travesías.	<a href="http://www.denissenajmanovich.org">http://www.denissenajmanovich.org</a>

Software

---

Bibliografía de apoyo

Libros

---

Web

---

Software

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **14/09/2018**

Estado: **Aprobado**